

LES JEUX VIDÉO, DES UTOPIES EXPÉRIMENTALES

Sylvie Craipeau

De Boeck Supérieur | « Psychotropes »

2009/1 Vol. 15 | pages 59 à 75

ISSN 1245-2092

ISBN 9782804103071

Article disponible en ligne à l'adresse :

<http://www.cairn.info/revue-psychotropes-2009-1-page-59.htm>

!Pour citer cet article :

Sylvie Craipeau, « Les jeux vidéo, des utopies expérimentales », *Psychotropes* 2009/1 (Vol. 15), p. 59-75.

DOI 10.3917/psyt.151.0059

Distribution électronique Cairn.info pour De Boeck Supérieur.

© De Boeck Supérieur. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Les jeux vidéo, des utopies expérimentales

Videogames: experimental Utopias

Sylvie Craipeau

Sociologue, Professeur à l'Institut national
des télécommunications/ Télécom & Management Sud Paris
9, rue Charles Fourier – F-91011 Évry Cedex
Courriel : s.craipeau@yahoo.fr

Résumé : L'accent mis dans notre société, en particulier à travers la presse, sur les phénomènes d'addiction aux jeux vidéo, risque de masquer les véritables enjeux sociétaux attachés à ces pratiques nouvelles. Il s'agit globalement d'une transformation, d'une mise en question du rapport à la règle. La pratique vidéoludique peut être considérée comme une recherche de régulations sociales, l'expérimentation de mondes véritablement égalitaires, où l'effort trouve sa récompense. Les joueurs cherchent à contrôler les interactions avec les autres, à expérimenter leur capacité d'action. Ils trouvent ainsi le plaisir d'action que la vie moderne tend à réduire, ce qui leur procure un sentiment de puissance. Ils peuvent répondre, par ailleurs à l'injonction sociale qui les somme de devenir acteurs de leur propre vie par l'expérimentation de soi et de la société. Finalement les interactions sociales expérimentées dans ces jeux ne conduisent-elles pas à la formation de communautés de « non-appartenance » ? Elles permettent, en tout état de cause, d'expérimenter de nouvelles façons d'être ensemble.

Abstract: *The fact that addiction to the video games is given much media attention in our society, may obscure the real social problem*

at stake. Overall, it is a transformation, a questioning of the relation to the rule. Video gaming can be seen as a search for social regulation, experimenting truly egalitarian worlds, where effort is always met with results. Gamers try to control their interactions with others, and through that, their ability to act. This allows them to get back the pleasure to act, which modern society usually reduces, and obtain a feeling of power. They can answer to the social injunction to become actors of their own life by experimenting society and themselves. Do these social interactions experimented through games result in the creation of “non belonging” communities? They allow to experiment new ways to be together.

Mots clés : *addiction, Internet, jeu vidéo, MMORPG, sociologie, sociabilité, autonomisation.*

Keywords: *addiction, Internet, videogame, MMORPG, sociology, sociability, autonomization.*

Après avoir mené une série d'enquêtes sur les pratiques de jeux en ligne et sur téléphones portables depuis 2001, j'ai eu l'opportunité de pouvoir échanger durant plus d'une année avec des professionnels d'autres horizons que le mien¹, psychiatres, neuropsychologues, etc. Ces débats m'ont amenée à interroger la notion d'addiction d'un point de vue sociologique.

La diffusion massive des jeux vidéo, surtout en ligne, depuis le milieu des années 1990, s'accompagne d'un questionnement alarmé des familles et, en écho (ou est-ce le contraire ?) de la presse, mais l'accent mis sur les phénomènes d'addiction aux jeux vidéo risque de masquer les véritables enjeux sociétaux attachés à ces pratiques nouvelles. Sous l'addiction il est au fond question de transformations du rapport à la règle, d'anomie, ce « mal de l'infini » identifié par Durkheim au siècle dernier², de transfert du contrôle social à des dispositifs techniques, de résistance enfin des corps et des principes de régulation sociale à ce processus de réification³. Effet de la toute-puissance de la règle plutôt que d'une dérégulation, produit de l'extension de la rationalité économique aux pra-

-
1. Inserm : *Jeux d'argent et de hasard, expertise collective* – Éditions Inserm (2008).
 2. E Durkheim : *Le suicide* – Paris, Puf (1930).
 3. Un premier article vient d'être publié sur ce sujet : Craipeau S ; Dubey G, Koster R : « Maîtrise du jeu, contrôle de soi : une quête à corps perdu » – In *Quaderni* n° 67/ automne 2008, MSH-Sapientia.

tiques informelles, l'addiction aux jeux se révèle bien plus riche en significations que ce à quoi la réduit une approche étiologique.

Fabrique à bonheur *versus* fabrique à addictions

Le qualificatif d'addiction peut s'avérer trompeur dans la mesure où il tend à naturaliser un fait d'essence sociale, à isoler comme pathologie un phénomène qui concerne la redéfinition du rapport aux autres et à la règle sociale. Les spécialistes définissent l'addiction⁴ comme « une condition selon laquelle un comportement susceptible de donner du plaisir et de soulager des affects pénibles est utilisé d'une manière qui donne lieu à deux symptômes clés : échec répété de contrôler ce comportement ; poursuite de ce comportement malgré ses conséquences négatives ». L'addiction signifie donc l'impossibilité pour la personne concernée de se contrôler.

Or, c'est l'ambivalence, voire le paradoxe, qui caractérise les pratiques de jeux vidéo, du moins un certain nombre d'entre elles. Si elles témoignent d'une recherche et d'un apprentissage de contrôle de soi, du monde virtuel, elles font simultanément écho à un rapport d'aliénation au monde et au refus des contraintes de la vie sociale moderne dans leur recherche de maîtrise au monde. Ces pratiques se signalent alors par une perte de contrôle. Le sentiment de toute-puissance se conjugue avec celui d'impuissance, l'évasion se confond avec l'addiction, ou la répétition automatique, les moyens empruntés s'avérant être de même nature que le cercle de contraintes qu'il s'agit de briser.

« Il y a l'idée de se dominer soi-même pour dominer le jeu. » nous dit un joueur sur téléphone portable. Aux commandes de la machine, il faut domestiquer son corps et ses réflexes pour triompher des obstacles de la partie. À terme, cela procure un sentiment de puissance. Le jeu vidéo peut servir d'exutoire à toutes les frustrations de la vie en société.

« Je vais prendre l'exemple du métro. On est dans le métro. Les gens reviennent du boulot, ils sont tous énervés, ils puent, ils toussent, c'est la folie. Vous, vous êtes assis sur les banquettes. Et tout le monde est là à se crier dessus, se bousculer. C'est la jungle. Les gens sont ternes, tout blancs... Vous, vous prenez votre téléphone. Vous voyez sur le jeu des petites formes, des ronds, des bruits : « bip, bip, bip ! » C'est ça s'évader. » dit un joueur.

4. Inserm : *Jeux d'argent et de hasard, expertise collective* – Éditions Inserm (2008).

L'attention que nécessite le jeu permet de détourner sa sensibilité de la gêne liée à la présence de l'autre. Avec le jeu sur portable, le joueur possède un pouvoir : celui d'apparaître ou de disparaître du monde selon sa volonté.

La pratique de ces jeux renvoie l'individu sommé de devenir acteur de sa propre vie⁵ au principe d'un contrôle de soi en même temps qu'à de nouveaux modes d'être ensemble. L'explosion des addictions ne fait-elle pas écho à cette nouvelle norme sociale de la responsabilité et de l'initiative dont on sait le lien qu'elle entretient avec la dépression, cette maladie de la modernité ?⁶ L'effacement du corps, la dégradation des sens en stimulations sensorielles signalent une perte de l'engagement de soi envers la société. Sans acte de présence, le sentiment d'obligation morale se dissipe : quels devoirs a-t-on envers une société susceptible de disparaître et de réapparaître au gré des connexions informatiques ?

Livrés seuls à nous-mêmes, c'est la figure de l'anomie signalée en son temps par Durkheim qui ressurgit alors, lorsque les appétits ne sont plus contenus par une opinion désorientée et ne savent plus où sont les bornes devant lesquelles ils doivent s'arrêter. « Tout se passe comme si, écrit Durkheim, on était stérilement agité sur place [...] Poursuivre une fin inaccessible par hypothèse, c'est donc se condamner à un perpétuel état de mécontentement »⁷. Avec ce « mal de l'infini » qui caractérise l'anomie, les joueurs de jeux vidéo sont menacés de perdre le plaisir qui justifiait au départ leur pratique. Combien de joueurs nous disent être fatigués, dégoûtés du jeu !

Fabriquer et expérimenter le monde pour apprendre les règles sociales

En fait, les joueurs cherchent la plupart du temps à créer un autre monde. Création dont notre monde est le modèle : le jeu vidéo comme reproduction du réel prend toute sa réalité dans les jeux de stratégie ou les jeux de guerre. On sait que les premiers développements de ces jeux sont soutenus par l'armée américaine. La limite entre le jeu vidéo et l'entraînement militaire est ténue⁸. D'ailleurs l'Institute for Creative Technologies (ICT)

5. Ehrenberg A : *L'individu incertain* – Paris, Calmann-Lévy (1995).

6. Ehrenberg A : *La fatigue d'être soi* – Paris, Odile Jacob (1998).

7. E Durkheim, *op. cit.*

8. Gazagne F, Dairou G : rapport SGA, ministère de la Défense : « Les jeux vidéo à caractère militaire », date inconnue.

a été créé en 1999 au sein de l'université de Californie du Sud afin d'opérer des transferts de technologie de l'industrie cinématographique vers les méthodes d'entraînement militaire.

À ce titre, le jeu vidéo apparaît comme un espace d'expérimentation de nouvelles règles sociales, qui reposent tout particulièrement sur l'autonomie et la faculté de coopération, sur la priorité donnée à l'action, sur la place centrale qu'occupent les compétences et les habiletés de chacun dans un monde d'égaux. « C'est à une transformation de l'égalité que nous avons affaire, une égalité de l'autonomie qui ne consiste pas seulement à donner des chances égales dans une temporalité statique, mais à offrir des opportunités dans une temporalité dynamique, une temporalité de trajectoire, plaçant de multiples manières les individus dans des situations leur permettant ou les obligeant d'être les agents principaux de leur propre changement. »⁹ On peut considérer les jeux vidéo, ou du moins un certain nombre d'entre eux comme les MMORPG, comme un lieu de socialisation, en ce qu'ils offrent aux joueurs un espace d'expérimentation de leur autonomie, de leurs possibilités de parcours dans un espace social égalitaire. Espace, donc, qui donne à voir et à vivre ce que devraient, pourraient être nos sociétés démocratiques, espace tout à la fois réaliste et utopique.

Les jeux vidéo seraient donc le lieu où l'on pourrait, parce que l'univers est plus simple et mieux contrôlable, rétablir une égalité et une justice des règles en défaut dans la société réelle. Comme le constate un joueur « le jeu est un monde finalement beaucoup plus simple que le nôtre, et les récompenses on les a tout le temps » (Avinat).

Des jeux d'Agon

La compétition s'inscrit aussi dans un univers d'égaux, c'est ce dont témoignent les jeux vidéo, univers où se rencontrent des pairs, des égaux (*a priori*). Les jeux agonistiques en général, d'après J Ahokas¹⁰, sociologue finlandais, seraient le propre des sociétés démocratiques. Il rappelle tout d'abord que pour Caillois la spécificité des jeux de notre époque moderne, est celle des jeux d'*agon* : « L'idéal vers lequel tendent toutes les sociétés démocratiques modernes est la réalisation intégrale des conditions nécessaires au juste déroulement de l'*agon*, non seulement dans

9. Ehrenberg *in* rapport Inserm (2008).

10. « Le pays de la compétition. Quelques observations sur la sociologie des jeux en Finlande » Jaakko Ahokas – In *Diogène* n° 26, Gallimard (1959).

le domaine des jeux, à proprement parler, mais dans la vie toute entière, par la garantie de chances égales à tous les citoyens dans la compétition pour la fortune et le pouvoir ». En revanche l'intérêt pour les jeux d'*aléa* viendrait d'une recherche de compensation des déceptions vécues dans l'*agon* par les inégalités irréductibles. Selon Ahokas il n'y a pas cet engouement en Finlande pour les jeux de hasard, les chances de l'*agon* étant très équitablement réparties. Il explique ce phénomène par les spécificités socio-économiques de la Finlande : pays pauvre avant l'apparition des techniques modernes, la Finlande était presque exclusivement composée de paysans indépendants (le pays n'a pas connu le servage), avec une très faible hiérarchie sociale et une forte mobilité possible (les paysans pouvaient devenir membres du clergé par l'entrée relativement facile à l'université). Cette possibilité d'ascension sociale fut renforcée avec l'industrialisation. L'investissement massif des Finlandais dans le sport témoigne, toujours selon Ahokas, de la qualité éminemment démocratique de cette société « où réellement toutes les possibilités sont ouvertes au talent et à l'ambition, où l'*agon* est réalisé dans sa plus stricte pureté et où les effets des inégalités de fortune et de naissance sont neutralisés, non pas par de dispositions légales mais par la nature même de la société, avec un maximum d'efficacité ».

L'activité vidéoludique consiste pour certains, qui privilégient la dimension agonistique, en une sorte d'expérimentation de l'affrontement égalitaire entre pairs, expérimentation sous-tendue par la croyance en l'importance déterminante des capacités, des performances, de l'implication personnelle. Activité qui, peut-être, s'inscrit dans la croyance, fortement partagée de nos jours, aux vertus démocratiques d'Internet. Et finalement, cette expérimentation est dans le même temps une socialisation à notre société libérale, et particulièrement à la vie dans l'entreprise. On peut ainsi comprendre le mode d'implication des joueurs de haut niveau dans des jeux comme *WoW*¹¹. Jeux avec des pairs, ou annulation de différences qui interdiraient toute rencontre. Ainsi Franck raconte :

« Dans la vie réelle, on pourrait jamais rencontrer comme ça dans la rue quelqu'un de 28 ans alors qu'on n'en a que 16 ».

La reconnaissance sociale

Quentin, joueur de haut niveau sur *WoW*, explique que le but du jeu, pour lui, consiste à tuer beaucoup d'ennemis afin de récupérer de l'équipement,

11. *World of Warcraft*, jeu massivement multijoueur le plus populaire, rassemblant environ 11 millions d'abonnés dans le monde en 2008.

car celui-ci « permet de s'illustrer face aux autres joueurs ». Le jeu apporte ainsi la reconnaissance des autres, reconnaissance qui tient autant à son propre mérite qu'à la participation au collectif formé par la guilde. Cela explique en grande partie l'engagement fort dont témoignent certains joueurs vis-à-vis du jeu et de leur guilde : « on se sent utile à la guilde, on a l'impression qu'ils ont besoin de nous ». Le plaisir et le goût du jeu ne sont pas simplement ludiques. La sociabilité est donc appréciée à l'aune de son efficacité : c'est parce que l'on est nombreux que l'on peut devenir les meilleurs, c'est parce que je suis utile que je trouve ma place dans le groupe et la reconnaissance sociale. Se rejoue finalement dans le jeu vidéo, le mode de sociabilité issu de la division sociale du travail. Le monde de *WoW*, et certainement de bien d'autres jeux vidéo, est celui d'une forte division sociale du travail, et les règles du jeu, qu'elles soient techniques ou informelles, visent une nécessaire coopération entre joueurs, car « coopérer en effet c'est se partager une tâche commune. » (Durkheim p. 93)

Par ailleurs, le besoin de reconnaissance, très présent parmi les joueurs, est caractéristique de notre époque, d'une société de type égalitaire, car l'identité est désormais indissociable de la reconnaissance. « La reconnaissance, la considération, constituent des valeurs contemporaines. Ils structurent notre sensibilité politique. Les formes de reconnaissance égalitaire ont été essentielles à la culture démocratique ¹². »

L'injonction à l'action

Nous vivons dans une socialité où il faut s'engager personnellement dans des situations sociales très nombreuses et hétérogènes. C'est un changement de nos conceptions de l'action : « L'action faite de soi-même est celle qui a à la fois le plus de prestige et le plus d'efficacité aujourd'hui, c'est celle que nous respectons et que nous attendons le plus [...] la référence à la responsabilité individuelle est intimement liée à ces idéaux » (Ehrenberg, Inserm 2008). Action individuelle mais non isolée. Les jeux vidéo retranscrivent et donnent à expérimenter l'interdépendance sociale, les nouvelles formes de sociabilité, ou de solidarité comme dirait Durkheim, de notre époque. Solidarité qui, inscrite dans une forte division sociale du travail sur la spécialisation, repose sur des interdépendances quasi « organiques », en même temps que sur un primat accordé à l'ac-

12. C Haroche : *L'avenir du sensible* – Paris, Puf (2008).

tion individuelle. Dans la coopération, l'accent porte, ce qui peut paraître paradoxal, sur l'individualisation.

Le jeu devient un lieu d'apprentissage de cette forme d'action collective où, si les valeurs communes ne sont pas exclues (on ne peut pas jouer avec n'importe qui, disent les joueurs), ce qui fait la force du groupe est le fait que chacun sait exactement ce qu'il doit faire, où et comment :

« L'interconnaissance, ça joue un rôle, explique Quentin à propos de la coordination et de son efficacité dans le jeu, mais il y a surtout la connaissance de son personnage et savoir obéir à des règles strictes. Une personne qui n'a jamais joué avec nous peut arriver et très vite comprendre comment on joue... Il faut bien respecter ce que le jeu nous demande parce que sinon ça se passe très vite et très mal. »

Le rôle déterminant de la règle est propre à tout jeu, « c'est dans la légalité ludique qu'il y a place pour une liberté qui se réalise par des prises de décision, qui sont des choix parmi plusieurs décisions possibles [...] En formant cadre, la légalité ludique dans laquelle se déploie une liberté forme clôture, et ainsi elle est close par rapport à son extérieur. » (Duflo p. 59)¹³

Ce qui est spécifique et intéressant à explorer avec les jeux en ligne, c'est le rôle nouveau de la technique, puisque les programmes informatiques donnent en grande partie les règles, encadrent le jeu et la liberté du joueur (ce qui fait que les tricheurs vont faire d'autres programmes). Par ailleurs, les règles du jeu reproduisent la plupart du temps, et de façon très réaliste avec la technique de simulation, les règles qui organisent notre société. De ce point de vue, on peut dire qu'on assiste, comme dans notre société, à un processus de réification des pratiques et des règles informelles, à un recouvrement progressif des modes de régulation sociale autonomes par la régulation de contrôle, pour reprendre les termes de J.D. Reynaud.

Le joueur au sein de l'équipe

Selon une de ces règles, la compétence individuelle doit être mise en œuvre de façon très coordonnée dans le collectif. La compétence du joueur est indispensable dans une équipe, quasi préalable aux possibilités de coopération, dont on peut se demander d'ailleurs s'il ne s'agit pas plutôt de coordination. C'est pourquoi les guildes recrutent les joueurs

13. C Duflo : *Jouer et philosopher* – Paris, Puf (1997).

comme les entreprises recrutent leurs salariés, avec *curriculum vitae* à l'appui, en s'entourant des plus grandes précautions. Le sport collectif moderne lui aussi repose sur ce principe de sélection et de coordination poussée, mais avec le jeu en ligne la constitution même de l'équipe peut changer très facilement et très vite grâce aux possibilités d'Internet, à ses capacités de commutation¹⁴, puisque le recrutement peut s'effectuer instantanément en ligne. Quentin évoque les besoins et les difficultés de cette coordination de 25 personnes dans une même équipe :

« Si vous voyez que vous arrivez à 25, [...] si un joueur meurt, l'ennemi fait d'importants dégâts sur les 24 autres, enfin sur tous ceux qui restent. Si un autre meurt par ces importants dégâts il recommence et là par contre ça devient plus du tout suivable, donc c'est un ennemi où les 25 joueurs il faut quasiment pas qu'y en ait un qui meure. [...] Donc là ça demande une coordination. Et s'il y a un joueur qui est vraiment mauvais et qui meurt tout le temps [...] donc s'il meurt de quelque façon que ce soit, les autres perdent du temps à cause de lui alors qu'ils se débrouillent bien. Et 24 joueurs qui perdent un quart d'heure à cause d'un joueur ils ne sont pas contents. Alors une fois ça va, deux moins bien. Trois au bout d'une heure, toujours à cause du même joueur, on lui dit bon ben écoute dégage, on va tenter quelqu'un d'autre ».

Cette coopération prend une forme particulière, celle que le management met en place dans les entreprises depuis une vingtaine d'années : celui qui freine trop le groupe, ou qui réduit ses performances en sera exclu. Il ne s'agit plus de la solidarité ouvrière par laquelle chacun était soutenu par le groupe, mais d'une interdépendance étroite qui exclut le plus faible. La valeur commune n'est plus le groupe mais la performance, le groupe étant le garant de cette dernière, un moyen donc. Quelle curieuse analogie entre ce que racontent un joueur de *WoW* et un ouvrier spécialisé de Peugeot dans les années 1980. Le joueur explique que dans un *raid* :

« Maintenant on joue par 25. Il faut qu'il y ait 25 personnes qui soient connectées dans le même groupe et qui jouent ensemble. Ça veut dire que ces 25 personnes s'il y en a une qui a un moment donné veut s'absenter pour 5 ou 10 minutes [...] il y a 24 personnes qui peuvent être lésées [...] donc on a besoin que les 25 joueurs soient coordonnés et présents ».

Cette forme de coopération est bien celle qui accompagne une nouvelle forme d'organisation du travail, celle qui ne prévoit plus surplus dans la main-d'œuvre, c'est ce que raconte l'ouvrier de chez Peugeot :

14. S Craipeau : *L'entreprise commutante, travailler ensemble séparément* – Paris, Hermès Lavoisier (2001).

« L’effectif maintenant c’est zéro. 25 postes, 25 hommes, terminé ! Les polyvalents, les dépanneurs ça n’existe plus. L’ancienne solidarité ouvrière est détruite, ils ne nous parlent que du Japon. Parce que ce ne sont plus les chefs qui décident, le chef n’a plus rien à voir, c’est le groupe [...] qui décide. »¹⁵

Le groupe, dans cette organisation, relaie les objectifs de la direction d’entreprise et fait sentir sa pression sur chacun, afin que chacun se mobilise. Nous retrouvons bien la dynamique collective que nous restituent les joueurs.

Le jeu et la performance

Certains joueurs parlent de sociabilité en termes de performance :

« Je n’ai jamais souhaité gérer une Guilde, parce que j’ai vu très rapidement que c’était beaucoup d’implications. Parce que ça ne s’arrête pas simplement au fait de gérer une Guilde en jeu, il y a aussi tout l’aspect Forum qui prend énormément de temps, et clairement, je n’avais pas de temps à consacrer à ça, et je n’avais pas non plus l’envie de gérer une communauté directement. » explique un joueur.

La sociabilité est un enjeu, au même titre que ceux de la partie. Le temps apparaît comme une valeur économique, que l’on investit. Temporalité de l’instant, de l’immédiat, dans lequel la gestion de l’autre se substitue imperceptiblement à la disponibilité nécessaire à l’élaboration d’un lien social. C’est pourquoi Z Bauman propose une figure de la société moderne, le monde comme jeu : « Dans le monde-comme-jeu, le temps se divise en une succession de parties. Chacune se compose de ses propres conventions ; chacune est une “province de signification” distincte – un petit univers en soi, indépendant et fermé sur lui-même »¹⁶. Dans une temporalité divisée en instants, la perception de l’autre est morcelée. Elle ne s’atteint d’abord qu’à travers les enjeux de la partie.

L’activité ludique devient alors souvent un réflexe, dont l’entraînement doit, comme dans le sport, favoriser la performance. Il s’agit finalement d’une automatisation de l’action par l’adaptation au dispositif technique qui est lui-même un instrument de cette capacité d’automatisation. C’est ce dont témoigne l’entraîneur d’une équipe féminine de jeux vidéo :

15. Pialoux, In Bourdieu, *La misère du monde* – Paris, Seuil (1993).

16. Bauman Z : *La vie en miettes* – Le Rouergue, Chambon (2003).

« Ces filles-là, quand elles sont chaudes, c'est-à-dire quand leur cerveau est vraiment concentré sur l'action, elles ont des temps de réflexe qui ne sont même pas la moitié de ceux d'un humain normal et bien entraîné. Elles ont des temps de réaction, une acuité visuelle, intellectuelle qui sont très importants. La capacité d'intégration, c'est la capacité, sans avoir vraiment une activité consciente dessus, à enregistrer beaucoup d'informations et à les compiler. Mon oreille entend tel bruit de tel adversaire à tel endroit, j'ai telle information de ma coéquipière, j'ai vu une grenade passer à cet endroit-là, ce qui m'indique la position d'un adversaire, je sais qu'avec tel adversaire qui descendait sur telle pente, il devrait apparaître là dans 5 ou 10 secondes... Tout se calcule. L'activité multitâche que l'on réserve normalement à un ordinateur, elles sont capables de la mener facilement ¹⁷. »

Le développement des Technologies de l'information et de la communication, en particulier l'intérêt porté à leur design, qui repose sur une vision pragmatiste de la communication, met l'accent sur le couplage perception/action des dispositifs techniques. De façon réflexive, cette conception technique favorise une automatisation de l'action et de la communication. C'est dans cette perspective que l'on peut comprendre l'importance que les joueurs accordent à l'entraînement. C'est ainsi que les joueuses de compétition à *Counter-Strike* peuvent mener plusieurs tâches de front, c'est-à-dire avoir, comme un ordinateur, selon leur entraîneur, une capacité d'automatisation de leur activité.

Des communautés de « non-appartenance »

Finalement les communautés dans lesquelles se retrouvent les joueurs ne sont-elles pas ces communautés de « non-appartenance » dont parle Bauman, communauté esthétique qu'il définit comme un rassemblement d'individus isolés ? ¹⁸ Cette communauté, selon C. Haroche, renforcée par l'existence de sollicitations sensorielles continues, l'omniprésence des écrans dans les sociétés contemporaines, accroîtrait l'isolement corporel et au-delà, social et psychique, la précarisation psychique des individus par la sensation continue : ces dernières toucheraient « au corps et à sa représentation, entraînant l'automatisme réflexe, la compulsivité, l'absence de temps nécessaire à l'exercice de la pensée et de la réflexion, et aboutirait à une lassitude, une fatigue chronique, voire une tendance à

17. Craipeau S, Koster R : Jeux vidéo, imaginaire et pratiques culturelles, « Rapport intermédiaire n° 1 », *JEMTU*, Action innovante GET (janvier 2007).

18. Bauman (2001) cité par Haroche in *op. cit.*

la désobjectivation et à la désymbolisation »¹⁹ Cette fatigue, plus d'un joueur en a témoigné, comme Fabien, joueur de jeu de rôle, de jeu en réseau et de jeu sur portable :

« Rester devant un écran, ça rend les yeux lourds, rouges, irrités. Puis une fatigue à ne rien faire, parce que finalement, on ne se dépense pas. Quand on joue trop, on ne se dépense pas, et finalement on est fatigué à ne rien faire. Des maux de crâne, parfois. Ça peut arriver, parce que l'écran, ça tape sur le système. Toujours entendre les mêmes bruits, ça tape aussi sur le système. Et puis une lassitude, à force. Et la lassitude, ça engendre ce que ça peut engendrer : des pseudo-déprimés du jeu. On a donc besoin de changer d'air. Vraiment, c'est le besoin de changer d'air. C'est ce qui fait que certains, pour qui ça allait très bien dans le jeu et dans la vie, disent : "Non, j'en ai marre. J'arrête de jouer." Donc une fatigue physique à ne rien faire, et une fatigue, des fois, un peu mentale, de répétition, autant des sons, des images, et des actions, qui fait qu'on se lasse un peu. »

Ici encore, apparaît l'ambivalence des jeux en ligne, avec leur pure gratuité ludique, mais dans le même temps leur rôle de socialisation aux normes de la société marchande et industrielle contemporaine : apprentissage de la coordination, de l'organisation, de la gestion du temps, de l'entraînement répété aux mêmes tâches afin de renforcer une compétence. Socialisation à ces normes, mais aussi inscription dans un temps et un lieu délimité par les règles du jeu. Les jeux en ligne reproduisent en grande partie les règles sociales de la concurrence, de la performance, de la coordination, de l'autonomie individuelle, et dans le même temps, ces règles, en tant qu'elles sont circonscrites dans le jeu, donnent cette liberté, ce sentiment de puissance, de contrôle, d'achèvement qui n'a guère de place dans la vie sociale. Et c'est pour le plaisir que procurent ces émotions, que les joueurs s'immergent dans leur monde. Plaisir qui provient en grande partie de la liberté du jeu.

Plaisir qui vient aussi des récompenses offertes par le jeu. Les concepteurs de jeux cherchent le moyen d'attirer de nouveaux clients et de les fidéliser en créant volontairement de la dépendance²⁰. Ainsi, *World of Warcraft*, a clairement une structure de récompense consciencieusement fabriquée et addictive. Le jeu en lui-même continuera d'évoluer et de proposer de nouvelles quêtes afin de faire perdurer le système d'abonnement mensuel qui le lie à ses joueurs. Le fait que le jeu ne s'arrête

19. Haroche C *op. cit.* (2008).

20. Duchenaud N, Yee N, Nickell E, J Moore R: "Alone together? Exploring the social dynamics of massively, multiplayer online games" – CHI 2006, avril 2006 Montréal, ACM (2006).

jamais, qu'il n'a pas de limite car pas de fin, est un facteur puissant d'addiction, à moins de s'imposer soi-même des objectifs et d'avoir la volonté de cesser de jouer sitôt les objectifs atteints. Mais surtout, *WoW* est une boîte virtuelle de Skinner, la récompense augmentant doucement, ainsi que la difficulté et le renforcement de l'engagement du joueur. Les joueurs sont toujours sur le point de parvenir à de nouvelles compétences, de découvrir de nouveaux contenus. De ce point de vue *WoW* est une expérimentation sur la psychologie de la motivation et sur les facteurs de plaisir²¹.

« Moi, dit Quentin, j'ai un personnage qui a beaucoup d'équipements et régulièrement il y a des gens qui me contactent, que je connais pas et qui me félicitent pour mon matériel. »

Le jeu, tel qu'il est conçu, récompense aussi bien les joueurs qui consacrent une heure, que ceux qui jouent 20 heures par semaine. Quand les joueurs retournent à un personnage bien reposé, ils gagnent 50 % de points en plus. Ce qui apparaît comme une mesure veillant à limiter le temps de jeu a surtout été conçu pour permettre à des joueurs occasionnels de se mesurer à des *hardcores*, c'est-à-dire comme un moyen de ne pas décourager de nouveaux joueurs. Les difficultés augmentent régulièrement, avec des possibilités de progrès, le cycle de récompenses rend ainsi les joueurs dépendants. En fait, les concepteurs ont appliqué la courbe d'apprentissage de Skinner, son concept de conditionnement. Les joueurs se retrouvent à jouer des dizaines d'heures, cherchant par exemple à obtenir une nouvelle épée, ou passant « encore juste quelques minutes » pour atteindre le niveau suivant. Les concepteurs de jeu savent le pouvoir de telles structures.

Recherche de puissance et désir de contrôle ou recherche du « pouvoir d'agir »²²?

Le jeu incite en même temps à une discipline de soi. Celle-ci est d'autant plus rigoureuse que la capacité d'attraction du jeu est importante. Deux logiques s'affrontent ici : la maîtrise du jeu et le contrôle de soi. Pour maîtriser le jeu, il faut y passer des heures et des jours, quitte à se perdre, constate un joueur. Les joueurs que nous avons rencontrés accordent une grande place à la nécessité de se réguler eux-mêmes, ils insistent sur leur

21. *Idem*.

22. Nous nous référons directement à l'ouvrage de Yves Clot : *Travail et pouvoir d'agir* – Paris, Puf (2008).

nécessaire capacité de *self-control* autant que sur leurs performances ludiques. La figure du « *no-life* », le joueur tellement absorbé dans son univers ludique qu'il n'est plus vraiment vivant, d'après les termes utilisés par les joueurs eux-mêmes, agit comme un repoussoir, une figure dont chacun cherche à se démarquer. L'efficacité des procédés d'addiction du jeu est alors en cause.

Ces jeux reposent sur des caractéristiques correspondant à ce que Csikszentmihalyi appelle « état optimal de l'expérience » ou *flow*, cette expérience d'une activité qui constitue sa propre gratification et qui n'exige pas de finalité. Dans ce cas l'attention est plus centrée sur l'action elle-même que sur ses effets. L'intérêt, voire la passion que suscitent les jeux sur Internet est, nous le voyons, directement liés à leurs caractéristiques techniques combinées à des phénomènes sociaux typiques de notre modernité : la recherche de performance, la prépondérance du temps présent, immédiat, voire de l'urgence, la recherche de sensations²³.

Si la liberté est une constante fondamentale des jeux traditionnels – elle est ce qui définit l'activité ludique dans son désintéressement, son aptitude pédagogique à enseigner par le plaisir certaines conventions sociales majeures –, dans le jeu vidéo elle vise essentiellement la maîtrise et l'efficacité. Celles-ci reposent sur les techniques de résolution de problèmes qui peuvent s'apparenter à du bricolage, comme l'indique Benoît :

« On a besoin de bricoler, on a besoin d'outils, bon, ben, voilà, on va chercher l'outil ! [...] C'est un peu ça, oui. À chaque fois qu'on a quelque chose qui nous pose problème, on va trouver la solution et résoudre ce problème. »

Il s'agit de trouver à chaque fois les bonnes procédures. Les enjeux successifs imposés par la structure labyrinthique de ces programmes imposent au joueur une avancée linéaire encombrée par de nombreux obstacles sous forme d'énigmes ou d'autres épreuves fondées sur la maîtrise des commandes.

Ce sentiment de puissance donné par le jeu vidéo et la pratique d'Internet vient tout particulièrement de l'extension de la capacité d'action à laquelle il donne accès et, dans le cas de certains jeux, des sensations procurées qui simulent l'action. Or, il y a pathologie dans la pratique des jeux vidéo lorsque le joueur s'engage « dans le cauchemar d'un contrôle omnipotent »²⁴. La pathologie vient avec le désir de contrôle absolu.

23. Balandier G : *Le grand système* – Paris, Fayard (2001).

24. Tisseron S : « Les enjeux d'une passion » – In *Dépendances*, n° 28, avril 2006, SFA/ISPA.

« Dans le monde réel, finalement, dit Thomas, tu ne contrôles strictement rien. Tu as du mal à te contrôler toi-même. Tu ne contrôles pas les variables extérieures. Alors que dans le jeu vidéo, tu réussis à quasiment tout contrôler ».

Car ces jeux se caractérisent par les règles sur lesquelles ils reposent, règles que l'on peut difficilement ignorer ou outrepasser puisqu'elles sont inscrites dans le système informatique. C'est finalement le monde de la simulation qui est le propre de ces jeux : « la philosophie du jeu *Donjons et Dragons*, avec ses livres de règles, semble plus attrayante et stimulante que l'histoire de la vraie vie et que les jeux de fiction dont les règles sont moins précises. »²⁵

La seule obligation dans ces jeux, écrit Turkle, est la logique. Voici enfin un monde cohérent, que l'on peut expliquer, qui répond à des règles connaissables. Les jeux vidéo sont spécifiques parce qu'ils reposent sur des programmes informatiques dont une caractéristique essentielle est d'être logique et cohérent. « Contrairement à l'univers des flippers, des sports ou de la littérature, les programmes qui se trouvent à l'intérieur des machines de jeu vidéo en font des jeux "dirigés par des règles". Le joueur sait que le programme détient la clé des secrets. » Certains types de jeux sont appréciés parce qu'il y a un début et une fin, que le concepteur connaît. « Pas de risque alors de basculer » dit Benoît. Ce monde ludique est clair et simple, sans incertitude majeure. L'attraction pour ces jeux vient des règles mêmes qui sont inscrites dans les programmes, donnant à la fois un sentiment de contrôle de soi et du monde, un sentiment de sécurité. Ainsi le fait nouveau est moins l'absence de règle que la toute-puissance prêtée à la règle, une fois celle-ci matérialisée dans des procédures et des algorithmes.

Les jeux vidéo sont un espace alternatif, à la fois quasi utopique et espace d'expérimentation d'autres règles. Duflo remarque avec justesse qu'« en entrant dans le jeu, l'individu acquiert une légaliberté dont la forme même d'action est nécessairement – puisqu'il s'agit d'une propriété structurale qui découle directement du système de règles ludiques – tendue vers une augmentation de sa puissance d'agir, et donc une suppression de celle de l'adversaire dans les jeux d'*agon* ». Il poursuit : « la nature des légalibertés, c'est de mettre en œuvre toute sa puissance pour persévérer dans son être ». Il indique que les jeux de rôle sont exemplaires à cet égard, nous ajouterons que les jeux en ligne le sont encore plus, car le dispositif technique démultiplie tout à la fois le sentiment

25. Sherry Turkle : *Les enfants de l'ordinateur* – Paris, Denoël (1986).

de puissance, de capacité d'action. Au-delà de l'action, le jeu vidéo est donc aussi affirmation de soi, du sentiment d'exister.

Conclusion

Le jeu vidéo propose un monde à l'échelle de l'individu, un monde simple et compréhensible, espace d'expérimentation de soi et de la société. Le social transcende ce monde pour le réguler, lui imposer une réalité nourrie de l'expérience de chacun, en une entité indépendante. Paradoxalement, c'est dans ce passage à la sphère du social que l'addiction au jeu se ressent le plus fortement, car c'est au moment où les joueurs doivent s'associer dans des guildes, dans les plus hauts niveaux, qu'ils perdent leur liberté d'action, le contrôle de leur temps.

Les jeux vidéo seraient des laboratoires sociaux dans lesquels les joueurs testeraient leur capacité de contrôler leur monde virtuel, à défaut de contrôler leur vie, répondant ainsi à l'injonction sociale d'autonomie et de contrôle dans laquelle ils sont éduqués. Car l'anormalité maintenant stigmatise ceux qui ne peuvent se contrôler. Des chercheurs américains indiquent que « les États-Unis sont *addicts* à l'addiction, que la maladie du siècle est la perte de contrôle sur soi »²⁶. Et c'est cette recherche de contrôle et l'illusion d'y parvenir qui sont sources de dépendance, éventuellement d'addiction. Phénomène auquel participe actuellement l'offre de l'industrie du jeu vidéo. Mais cela est-il univoque ?

Les jeux vidéo dessinent une nouvelle façon d'être au monde, plus urgente, plus instable, mais aussi plus sensible à l'intense fragilité de notre existence²⁷. Les nouvelles technologies, en nous plongeant dans un état de fascination, de quasi dépendance à la technique, dans son immédiateté, son confort, nous confronteraient à la vacuité de notre expérience sensible. Reste entière la question de la création des formes sociales capables de structurer ces expériences. L'espace des jeux vidéo se présente ainsi comme ce lieu transitoire où s'expérimentent, depuis l'expérience de l'anomie, de nouvelles règles et de nouvelles modalités de l'être ensemble.

Article reçu et accepté en décembre 2008

26. Baumeister R, Vohs K.D. : *Handbook of Self-Regulation, research, theory and applications* – Londres, The Guilford Press New York (2004)

27. Dubey G : *Le lien social à l'ère du virtuel* – Paris, Puf (2001)

Bibliographie

- Ahokas Jaakko : « Le pays de la compétition. Quelques observations sur la sociologie des jeux en Finlande » – In *Diogène* n° 26, Gallimard (1959)
- Balandier G : *Le grand système* – Paris, Fayard (2001)
- Bauman Z : *La vie en miettes* – le Rouergue, Chambon (2003)
- Baumeister R, Vohs KD: *Handbook of Self-Regulation, research, theory and applications* – London, The Guilford Press New York (2004)
- Clot Y : *Travail et pouvoir d'agir* – Paris, Puf (2008)
- Craipeau S, Dubey G, Koster R : « Maîtrise du jeu, contrôle de soi : une quête à corps perdu » – In *Quaderni* n° 67/automne 2008, MSH-Sapientia
- Craipeau S : *L'entreprise commutante, ou travailler ensemble séparément* – Paris, Hermès Lavoisier (2001)
- Craipeau S, Koster R : Jeux vidéo, imaginaire et pratiques culturelles – In « Rapport intermédiaire n° 1 », JEMTU, Action innovante GET, (janvier 2007)
- Csikszentmihalyi: *Flow, the Psychology of Optimal Experience* – New York Harper and Row (1990)
- Duflo C : *Jouer et philosopher* – Paris, Puf (1997)
- Durkheim E : *Le suicide* – Paris, Puf (1930)
- Duchenaud N, Yee N, Nickell E, J Moore R: “Alone together? Exploring the social dynamics of massively, multiplayer online games” – CHI 2006 avril 2006 Montréal, ACM (2006)
- Ehrenberg A : *L'individu incertain* – Paris, Calmann-Lévy (1995)
- Ehrenberg A : *La fatigue d'être soi* – Paris, Odile Jacob (1998)
- Gazagne F, Dairou G : Rapport SGA ministère de la Défense « Les jeux vidéo à caractère militaire », date inconnue
- Inserm Expertise collective : *Jeux de hasard et d'argent* – Les éditions Inserm (2008)
- Pialoux in Bourdieu : *La misère du monde* – Paris, Seuil (1993)
- Haroche C : *L'avenir du sensible* – Paris, Puf (2008)
- Tisseron S : « Les enjeux d'une passion » – In *Dépendances*, n° 28 (avril 2006)
- Turkle S : *Les enfants de l'ordinateur* – Paris, Denoël (1986)